

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 13 (1937)
Heft: 22

Rubrik: Bridge

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

BRIDGE

Zuschriften sind an die Redaktion des Blattes zu richten; sie sollen mit dem Vermerk «Bridge-Ecke» versehen sein.

Selbstunterricht.

Nachdem wir in den vorhergehenden Nummern das Reizen oder Bieten der Hand in seinen hauptsächlichsten Punkten behandelt haben, kommen wir nun zum

Spiele der Hand.

Da ist in erster Linie zu unterscheiden zwischen dem Spiel mit dem «Dummy» oder Toten einerseits und dem Gegenspiel.

Spiel mit dem Toten. Wenn der Reiz- oder Bierprozeß zu Ende ist und der Gegenspieler zur Linken des «Declarers» oder Ansetzers die erste Karte ausgespielt hat, so legt der Partner des Ansetzers seine 13 Karten auf den Tisch. Man nennt dies den «Dummy» oder den Toten. Der betreffende Spieler hat mit wenigen Ausnahmen nicht in das Spiel einzugreifen. Sein Partner, der das Spiel führt, spielt also eigentlich mit 26 Karten. Die Rechte des Toten beschränken sich darauf, seinen Partner oder auch die Gegner auf Regelverstöße, besonders aber auf Revoké aufmerksam zu machen.

Sobald die erste Karte ausgespielt und die Karten des «Dummy» auf den Tisch gelegt sind, wird sich der Ansetzer seinen Spielplan zurechtlegen. Für die Spielführung besteht ein wesentlicher Unterschied darin, ob ein Farbkontrakt oder aber Ohne Trumpf gespielt wird.

Das Ohne Trumpf-Spiel. Hier wird der Ansetzer, sobald er den ersten Stich gemacht hat, darauf bedacht sein, seine beste Farbe zu spielen. Die beste Farbe ist gewöhnlich die längste. Hat er eine Fünferfarbe mit z. B. A K D X X, so wird er einfach die hohen Karten der in Frage stehenden Farbe abspielen, in der Hoffnung, daß die Farbe bei den Gegnern normal verteilt ist und daß auch die beiden kleinen Karten hoch werden und zwei Stiche erzielen. Hat er hingegen eine Länge ohne Toppkarten, also z. B. D B 10 X X, so wird er versuchen, raschmöglichst 3 Stiche in dieser Farbe zu etablieren, indem er jedesmal, wenn er am Stich ist, von dieser Länge spielt.

Hat der Ansetzer eine durchlöcherichte Farbe mit 4 oder 5 Karten, also z. B. A D 10 8 5, so wird er ebenfalls versuchen, möglichst viele Stiche in der betreffenden Farbe zu etablieren und zwar indem er die nötigen Impassen auf Buben und König macht. Wann und wie die Impassen zu machen sind, werden wir in einer der späteren Nummern speziell erklären.

Der Farbkontrakt. Derselbe ist im allgemeinen schwieriger zu spielen als das Spiel in Ohne Trumpf. Grundsätzlich ist besonders den Anfängern zu empfehlen, möglichst rasch die gegnerischen Trümpfe herauszuziehen, da sonst die

Gefahr besteht, daß hohe Karten in anderen Farben durch die Gegner getrumpt werden. Selbstredend sind auch im Farbkontrakt die nötigen Impassen zu machen.

Hat der Ansetzer auf dem Tisch eine Chicane oder ein Single, so wird er nicht sofort Trumpf ziehen, sondern im Gegenteil versuchen, auf dem Tisch eine oder zwei Karten derjenigen Farbe, in der sich die Chicane oder das Single befindet, zu trumphen.

Schweiz. Meisterschaft für Vierer-Mannschaften.

Es sind bisher folgende Vorentscheidungen in der deutschen Schweiz gefallen: Der Bridge-Club Aarau hat sowohl gegen den Bridge-Cercle Zürich als auch gegen das Team Béguin Zürich forfait erklärt, nachdem er gegen die Berner Kombination eine Niederlage erlitten hatte. Diese letztere, bestehend aus den Herren Conte—von Tschanner, Graf de Zürich—Reynold, die übrigens die Schweiz an den diesjährigen Weltmeisterschaften in Budapest vertritt, ist ebenfalls aus der Konkurrenz ausgeschieden. Die Berner haben nämlich zwei etwas überraschende Niederlagen erlitten und zwar sowohl gegen das Team Béguin Zürich (Béguin—Besse, Frau Fruot—Dr. Rüttgers) als auch gegen den Bridge-Cercle Zürich (Lafontaine—Wehrli, Frau Dr. Lesch-Mumenthaler). Die Entscheidung für die deutsche Schweiz liegt nun zwischen diesen beiden letztgenannten Mannschaften.

Eine Hand aus dem Bridge-Wettkampf Bern—Bridge-Cercle Zürich, die den Ausgang entscheidend beeinflusst hat.

		West		Ost (Teiler)	
		Süd		Nord	
		♠ 10 ×		♠ K, D, B, 9	
		♥ B × ×		♥ A, D, 9	
		♦ D, B × × ×		♦ ×	
		♣ × ×		♣ K, D, 9 × ×	
		♠ × × × ×		♠ A × × ×	
		♥ K × × ×		♥ A × ×	
		♦ A × ×		♦ ×	
		♣ ×			

Reizung:

Ost (Graf de Zürich)	Süd (Wehrli)	West (Reynold)	Nord (Lafontaine)
1 Treff	1 Pik	paßt	1 Ohne Trumpf
2 Treff	2 Herz	3 Karo	paßt
3 Ohne Trumpf	kontra	4 Karo	paßt
paßt	paßt	paßt	paßt

Die Ansage von 3 Karo durch West ist ziemlich optimistisch, nachdem Ost durch minimale Wiederholung der erstgenannten Farbe (Treff) keine allzu starke Hand gezeigt hat, während andererseits Süd 2 Farben ansagt, was erwache Stärke bedeutet. West fällt 4 mal, indem Nord Treff As und Trumpf König macht und außerdem 2 Pik mit Trumpf 10 und klein Trumpf

sticht. Süd trumpt einmal Treff und macht zudem Pik As und Trumpf As. Bei gutem Gegenspiel muß West sogar 5 mal fallen, indem Süd noch den Herz König machen muß.

Das vorstehende Beispiel zeigt wieder einmal mit aller Deutlichkeit, wie gefährlich es ist, mit einer Hand ohne Toppwerte eine Ansage zu machen und dann erst noch beim Stand 3.

Lizitier-Aufgabe Nr. 16.

Wie soll nachstehende Hand durch Nord weiter gereizt werden?

1 Herz	3 Karo
3 Ohne Trumpf	4 Pik

Nord hält ♠ × × × ♥ A, K × × ♦ B × × ♣ A, 10 × ×
Was soll Nord nach 4 Pik von Süd ansagen?

Lösung von Lizitier-Aufgabe Nr. 15.

Nord		Süd		Mit Asking bid:	
				Nord	Süd
1 Treff	2 Karo	1 Treff	4 Karo		
2 Ohne Trumpf	4 Ohne Trumpf	4 Ohne Trumpf	7 Treff		
5 Ohne Trumpf	7 Treff				

Lösung zu Problem Nr. 3.

Süd ist am Spiel. Nord—Süd müssen 5 von 9 Stichen machen.

Süd	West	Nord	Ost
1. Stich Herz 4	Herz 6	Herz 9	Herz 2
2. « Pik 6	Pik 9	Pik 2	Pik 4
3. « Treff 9	Treff 2	Treff 4	Treff 6
4. « Pik 10	Pik 3	Herz 3	Pik 5
5. « Karo 2	Karo 4	Karo 10	beliebig
		Karo 6	

und Nord—Süd müssen noch einen Stich machen oder

Süd	West	Nord	Ost
3. Stich Treff 9	Treff 2	Treff 4	Treff 10
4. « Karo 2	Karo 4	Karo 6	Karo 9
5. « Treff 3	Pik 3	Treff 8	Treff 6
6. « Herz 5	Karo 5	Karo 10	Karo 3
7. « Herz 8	beliebig	Treff 5	Treff 7

und Süd macht die beiden letzten Stiche.

Wenn auf Stich 2 Ost Pik 8 spielt, dann:

Süd	West	Nord	Ost
2. Stich Pik 10	Pik 3	Pik 2	Pik 8
3. « Pik 6	Pik 9	Herz 3	Pik 4
4. « Herz 5	Herz 10	Treff 4	Pik 5
5. « Karo 2	Karo 4	Karo 6	Karo 9

und Nord—Süd machen 3 weitere Stiche.

Wenn im ersten Stich West Herz 10 spielt, dann:

Süd	West	Nord	Ost
1. Stich Herz 4	Herz 10	Herz 3	Herz 2
2. « Karo 2	Karo 4	Karo 10	Karo 3
3. « Herz 5	Herz 6	Herz 9	Pik 4
4. « Treff 3	Treff 2	Treff 4	Treff 10
5. « Pik 6	Karo 5	Karo 6	Karo 9
6. « Pik 10			Pik 5

und Nord—Süd machen 2 weitere Stiche.



FLIT
tötet
Motten
Schneller!



Annahmeschluss

für Inserate, Korrekturen, Umdispositionen usw. 13 Tage vor Erscheinen einer Nummer jeweils Samstag früh. - Bei Lieferung von Korrekturbüchern benötigen wir die Druck-Unterlagen fünf Tage früher.
CONZETT & HUBER
INSERATEN-ABTEILUNG



Gerade Blondhaar nicht-alkalisch waschen!

Im Friseur-Salon verlangen Sie Haarwäsche mit „ONALKALI“, dem konzentrierten „Schwarzkopf-Extra“, seifenfrei und nicht-alkalisch.

Gleich gebrauchsfertig und praktisch ist das flüssige, ebenfalls seifenfreie und nicht-alkalische

SCHWARZKOPF EXTRA-BLOND „FLÜSSIG“ für blondes Haar

EXTRA-MILD „FLÜSSIG“ für jedes Haar

Erhältlich in großen und kleinen Flaschen!

Das ist für dieses empfindliche Haar besonders wichtig, und darum nehmen Millionen Blondinen zur Haarwäsche das milde, seifenfreie Schwarzkopf „Extra-Blond“. Es ist auf die Eigentümlichkeiten zarten Blondhaares abgestimmt, schützt vor dem Dunklerwerden und bildet keinen Kalkseifenbelag. So kommt der natürliche Goldglanz ungehindert zur Geltung!

Nachgedunkeltes Haar erhält bei Benutzung des beigelegten Blondverstärkers seinen ursprünglichen Blondton zurück.

Außer Schwarzkopf „Extra-Blond“ gibt es noch „Extra-Mild“ für jedes Haar sowie „Extra-Zart“ mit Kräuterbad für zartes Kinderhaar und auch gegen Schuppen und Schinnen.

SCHWARZKOPF EXTRA-BLOND
seifenfreie, nicht-alkalische Haarpflege

DOETSCH, GREYER & CIE. A.-G., BASEL



Paildol

Der richtige Auftakt durch eine schmackhafte, feine Suppe verschafft für die ganze Mahlzeit eine gute Stimmung. Von den vielseitigen und einzigartigen Vorzügen von Paildol als Küchenhilfsmittel werden Sie nach wenigen Versuchen selbst überzeugt sein. Senden Sie heute noch diesen Coupon ein.

COUPON: No. 89 An die Paildol-Fabrik, St. Gallen O.
Senden Sie mir bitte Ihr Rezeptbüchlein.
Name _____
Strasse _____ Ort _____